

## Эволюция скульптурных форм в первой половине XVII в. и место никковской скульптуры в истории синтоистской деревянной пластики Японии

Б. Г. Спиридонов

В японской культуре XVII столетия скульптура в главных своих проявлениях становится пластическим искусством, самым тесным образом связанным с архитектурным ансамблем в целом. Изначально она оперирует изображениями фантастического и реального мира в рамках определенной художественной условности, позволяющей органически войти в сферу архитектуры ансамбля, обогатить неизобразительные формы последней. Скульптурные изображения в храмовом комплексе выстраиваются в определенный композиционный порядок, соотносящийся и взаимосвязанный с конкретной архитектурной формой, с ее масштабами, объемами, масштабом и свободным пространством, создавая тем самым определенное эмоциональное настроение. В стилизации элементов фантастической скульптуры средневековые японские резчики по дереву неизменно проявляли тонкую наблюдательность, живое поэтическое восприятие вымышленных и реальных форм природы. Многочисленные композиции от плоских рельефов до сложных горельефных произведений понимались ими как неотъемлемая часть декора любого храма. Не может не поражать многообразие образов, запечатленных в резьбе, посвященных фантастическим животным, включающих в себя как изображения самих фантастических существ, так и растительный или геометрический орнамент.

Скульптура синтоистских храмов – это вся пластика, будь то круглая скульптура, горельефы или барельефы, используемые в декоративном оформлении синтоистских храмов и предметов культа. Сюжетные линии, которыми она оперирует, многообразны: они базируются помимо своей основы и на буддизме, даосизме, китайской простонародной религии. Это говорит только о том, насколько стала богаче и интереснее скульптура и в какой степени демократична религия, позволившая иностранным верованиям стать сюжетной линией в храмовых комплексах. Заимствованные персонажи, а лучше сказать, получившие жизнь по всему Дальневосточному региону, в зависимости от страны показывались по-разному. Это касалось и формы, и цвета. Попадая в ту или иную религиозную атмосферу, персонажи, видоизменяясь, получали новую жизнь. Синтоистская скульптура – малоизученный материал в японском изобразительном искусстве и некоторые ее аспекты остались

совсем незатронутыми. Так, иконографическая основа пластики, ее смысловая структура, эволюция форм остаются за рамками современных исследований о скульптуре. А между тем изучение этих аспектов дает еще одну возможность исследовать культурный слой синтоистских храмов. Данный анализ выполнен на основании авторских фотографий, сделанных в городе Никко. Это так называемая никковская скульптура. В японском искусствоведении имеется два названия: «никко бори» и «никко нури». Более чем 300 лет назад резчики со всей страны были собраны в Никко на строительство Никковской усыпальницы, и после окончания работ, оставшись там на постоянное жительство, утвердили основы «никковской скульптуры». Главным образом, используя в качестве материала каштан конский (лат. *aesculus turbinata*) и багрянник японский (лат. *cereidiphyium japonicum*), при помощи «никковского» специального ножа «хиккаки» творили свои шедевры. Современная никковская скульптура продолжает ее традиции.

Настоящая статья представляет собой попытку проследить, на примере скульптуры Тосё-гу, последовательную эволюцию развития пластического убранства архитектурных форм, которая осуществлялась в течение многовекового периода своей истории – от техники *итибоку дзукури*, где скульптура резалась из одного куска дерева, и до техники *ёсэги дзукури*, когда работы изготавливались из тщательно подобранных отдельных частей.

Художественные особенности исследуемых памятников показывают, как средневековые мастера, осознав старые традиции, успешно смогли варьировать определенные приемы моделирования. Это видно на примере изображений китайского льва (*карадзиси* или *карасиси*) и их объемно-пространственных особенностей. Китайский лев – мифическое животное, напоминающее по виду льва. В эпоху Момояма его изображение широко использовалось в военной символике и в росписи ширм школы Кано. В эпоху Эдо *карадзиси* становится одной из основных тем в *сёхэки-га* и росписи ширм. Фантастическое животное (*рю*, на санскрите – *пага*) согласно индийским мифам является полубожеством с лицом человека, телом и характером змеи. Обитает в море и на земле, летает, но крыльев не имеет. С древних времен связывается с буддизмом. В Китае считается божественным животным, собирает на небе облака и вызывает дождь. Собака (*команну*) – из страны Корё (яп. Кома). Корё – название древней страны на Корейском полуострове, появившееся после падения государства Силла в 935 г. и существовавшей до воцарения династии Чосон в 1392 г. Название «Корё» является сокращением от Когурё, одного из трех раннефеодальных государств Кореи, объединенных Силлой в 668 г. Современное слово «Корея» происходит от «Корё». *Карасиси* и *команну* образуют пару, отгоняющую темные силы. Их скульптурные изображения можно часто встретить перед

входом в синтоистские храмы по всей Японии. Применение подобных приемов было невозможно без учета многовекового опыта создания скульптуры. В указанных мотивах всегда заключалась определенная символика, в частности, в позах животных, каждая из которых имела собственный скрытый смысл, а сами скульптуры сопровождалась включением ритуальных предметов, орнамента, деталей пейзажного оформления, отчего пластика отчасти утрачивала присущую ей в целом монументальность. Лишь наделенная новыми чертами декоративности она достаточно органично включалась в общее убранство храма. К такому решению резчики могли прийти, только исследуя традиции и богатейший опыт эпох Хэйан (794–1192) и Камакура (1192–1333).

Для максимального выделения скульптуры нередко использовался своеобразный пьедестал, призванный акцентировать пластические элементы общей композиции. В отличие от названных эпох мастера, стремясь достичь большей декоративности, не ограничиваются только проработкой поверхности самих статуй, а каждый раз усложняют композиционные решения таким образом, что не только орнамент, но и детали декора становятся неотъемлемыми составными частями художественной структуры произведения. Цвет, который в эпоху Камакура имел лишь вспомогательное значение, со временем становится одним из главных средств достижения выразительности образа, когда широко использовалась разнообразная красочная гамма с неперменным учетом игры цвета – с его переходом от второстепенных оттенков к основным тонам.

В барельефах и горельефах XVII в. прослеживается четкая соразмерность пропорций при изображении фигур фантастических животных, для которых характерна эмоциональная насыщенность образов, выразительность и лаконичность найденных изобразительных приемов. Средневековые мастера стремились четко выделить силуэтные очертания фигур, с максимальной точностью передать задуманное движение. Характерной особенностью таких композиций первой половины XVII столетия становится, прежде всего, ансамблевая законченность в строго продуманном композиционном построении, при котором все рельефные сцены такого рода рассчитаны были на обозрение издалека. Решающим фактором в восприятии подобных декоративных произведений являлась игра светотени, предполагавшая абсолютную четкость силуэтных очертаний. В основу практиковавшихся решений все чаще начинает вводиться принцип симметричного расположения доминирующих смысловых центров, что не мешало средневековым резчикам избегать однообразия в распределении основных пластических масс и объемов. Отдельные сюжетные изображения при этом выделялись на поверхности стен продуманно очерченной и декоративно оформленной границей, например, выпуклой рамой, зрительно изолирующей друг от друга сюжетные образы и сюжетные коллизии.

Особенной выразительностью и динамикой отличались изображения фантастических животных, выполненные, если можно так сказать, в реалистической манере. Логика и многовековой опыт подсказывали японским резчикам: для того чтобы изображаемые фигуры выглядели на плоскости рельефа объемными, следует ориентировать тело животного параллельно изобразительной плоскости, как бы распластывая его по ней. Одновременно мастера пытались представить в своих композициях трехмерное пространство с помощью варьирования объемов, высоты рельефных выделений, акцентируя тем самым пространственные слои, что в полной мере соответствовало естественному объективному восприятию человеком реалистических форм окружающей действительности.

Японские скульпторы, создавая ту или иную сюжетную картину, достаточно традиционно располагали изображения персонажей относительно друг друга и в фас и в профиль. Однако очень многие рельефные сцены несли в себе эмоциональное настроение, раскрепощая установленные веками приемы и нормы композиционных соотношений, каждый раз взаимно связывая скульптуру с конкретными архитектурными формами. Не будет преувеличением утверждать, что именно в XVII столетии пластика в храме начинает все отчетливее выполнять особую смысловую, архитектурно-логическую роль, подчеркивая внутреннее назначение архитектурных конфигураций и их вертикальные и горизонтальные узлы. Скульптурные части ансамбля вместе с тем подчас ограничивают «расползание» экстерьерного и интерьерного пространства сооружений, стремясь утвердиться на выступающих карнизах, арках или кронштейнах построек.

Известно, что масштабные соотношения, использованные в решении экстерьера, оказывают существенное воздействие на человека: зритель, находящийся между зданиями с плотно размещенной резьбой, более активно и многообразно взаимодействует с архитектурным построением пространственной среды. Декоративные рельефы, включающие в себя разные по размеру элементы, композиции, будучи расположенными на плоскости (на фасадах зданий или в местах скрепления балочных конструкций), неизменно соподчиняются с архитектурной средой сооружения в целом. Рельефные изображения при этом начинают выстраиваться в строго обусловленный композиционный порядок архитектурно-пластических форм, привнося в их непосредственное восприятие определенное эмоциональное чувство. С помощью отобранных декоративных элементов убедительно акцентируются наиболее важные, конструктивно значимые части экстерьера сооружений, в частности, такие как входные проемы, скаты крыш. Художественные рельефы при этом располагаются таким образом, что их в равной степени можно полноценно воспринимать как с отдаленного расстояния, так и подробно и внимательно обозреть с разных точек, передвигаясь вдоль всего конкретного зрительного ряда. Места расположения сцен, как и сама релье-

ефная композиция в целом, по замыслу старых мастеров, всегда были призваны увязать посредством скульптуры горизонтальные и вертикальные линии открывавшегося архитектурного пространства.

Отмеченные явления никковской скульптуры базируются на наследии разных школ культового искусства. Впервые, в результате слияния бережно сохраненных вековых традиций множества мастерских, специализировавшихся на скульптуре как для синтоистских, так и для буддийских храмов, возникло новое направление. Обогащенная влиянием буддийского мировосприятия деревянная пластика обнаруживает первые результаты слияния двух религиозно-художественных концепций в периоды Нара (710–794), Хэйан и Камакура. Примером является синтоистская скульптура божеств *Дандзёсин*, выполненная для синтоистского храма Мацуноо-тайся в Киото. Это – скульптурное изображение в виде мужского и женского божеств. Божества, защищающие от злых духов, несчастья, болезней, часто изображаются в эротических позах. Скульптуры встречаются на перекрестках дорог, перед въездом в населенные пункты. С XVII в. они стали отвечать за хорошие сексуальные отношения, благополучные роды, согласие супругов. Эти божества могут изображаться и по отдельности (*Досодзин*). Также существуют и другие названия. *Согё Хатимансин* – божество *Хатиман* в образе буддийского монаха. Подобные изображения были распространены до начала периода Хэйан и базировались на идее единения синто и буддизма. Это божество почитается в храмах Хатиман-гу в качестве покровителя воинской доблести. Еще существует название «Явата-но ками». Высота скульптуры – 38,6 см. *Дзёсин* – женское божество храма Тиндзю-Хатиман-гу, а также памятники *Согё Хатимансин*, *Дзингу кого* и *Накацу химэ*<sup>1</sup>, созданные в 889–898-е годы для синтоистского храма Ясумигаока-Хатиман-гу. В начальный период эпохи Эдо никковская скульптура впитала в себя все великолепие и грандиозность многовековых традиций, воплотившихся в искусстве синтоизма, что позволило в первую половину XVII в. утвердить особый тип и характер синтоистских образов как определенного жанра в деревянной пластике. Точнее говоря, эти образы сформировались несколько ранее, но под несомненным воздействием определенной исторической ситуации, требовавшей посредством искусства возвеличить божественность Токугава. К этому времени сложившиеся синтоистские каноны достигли своего наивысшего распространения, оказывая все более сильное влияние на эстетические представления указанного времени.

Выработанные этические и эстетические идеалы синтоизма получили явное выражение и в языке синтоистской скульптуры, с появлением множества новых персонажей, никогда ранее не использовавшихся в

деревянной резьбе синтоистских храмов. Благодаря обилию и высокой плотности скульптур, их силуэт с годами становится все более усложненным, что зачастую создает изощренную игру светотени, динамизирует пластику. Сюжеты нередко komponуются таким образом, чтобы произвести впечатление не только количеством представленных фигур, но и их смысловым разнообразием и взаимным расположением. Выразительность вырезанных из дерева работ все чаще строится на пропорциональном членении фигур; носителями же идеи духовной мощи и силы Токугава Иэясу как божества все очевиднее становятся величие и красота художественного облика изображений.

Никковская скульптура по своей эстетической сути замыкает историю развития японской деревянной скульптуры вообще и синтоистской – в особенности. Что касается последней, то никковский период явился важнейшим этапом в ее формировании, ставшим итогом слияния нескольких художественных школ и совместной плодотворной работы резчиков, трудившихся над созданием храмового комплекса Тосё-гу. Одновременно этот же период стал кульминацией в развитии зародившихся прежде иконографических и стилистических навыков, накопленных поколениями. Таким образом, никковский этап в истории эволюции деревянной скульптуры создал необходимую базу для творческого подъема, уже в середине XVII в., во многом предопределив грядущий расцвет замечательного искусства гравюры *укиё-э* и исключительной по своим художественным достоинствам пластики *нэцкэ*.

### Литература

Бункадзай-но миката – рэкиси сампо-но тэбики (Взгляд на культурное наследие – путеводитель по историческим прогулкам). *Х. Хитоми, С. Норо, К. Мори*; Сост. *Н. Нодзава*. Токио, 1995, 159 с.

*Конрад Н. И.* Очерк истории культуры средневековой Японии VII–XVI вв. М., 144 с., илл.

*Мидзуо Х.* Нихон-но бидзюцу – соно катати то кокоро (Японское искусство – форма и душа) Токио, 1982, 224 с., илл.

*Николаева Н. С.* Искусство Японии с древности до начала XIX в. М., 2000. 341 с., илл.

Нихон бидзюцуси (История искусств Японии). *М. Аояги, С. Аруга, С. Окудайра* и др., под ред. К. Цудзи. Токио, 1992, 215 с., илл.

*Такафудзи Х.* Сядзикэнтику-но тёкоку – Тосё-гу ни хорарета досё-кубуцу (Скульптура в синтоистско-буддийской архитектуре – животные и растения в резьбе храма Тосё-гу). Токио, 1999, 220 с.

<sup>1</sup> Императрица Дзингу. Настоящее имя – Окинагата Расихимэ, внучка в пятом поколении императора Кайка-тэнно. События, связанные с ней, описываются и в «Кодзики», и в «Нихонсёки».